

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, D. Y., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2025). Pengaruh platform Visual Studio Code terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X jurusan teknik komputer dan jaringan SMKN 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(3), 1–10. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Aditiya, N., & Fithri, D. L. (2024). Analisis game 2D “Monkey Banana Survival” serta pengujian menggunakan metode blackbox. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 11(2), 190–196. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i2.8507>
- Adolph, R. (2016). *Analisis gesture anak tunagrahita ringan pada pembelajaran membaca permulaan kelas I SDN Mojorejo 01 Kota Batu* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang].
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis game edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Afifah, N., Malindo, Y., Sudiarti, P. E., & Safitri, D. E. (2025). Hubungan dukungan keluarga dengan kemandirian perawatan diri pada anak. *Jurnal Pahlawan Kesehatan*, 2, 655–662.
- Al Akbar, M. A., Suhartini, E., Mustamiroh, M., Muhlis, M., & Haerani, R. P. (2025). Media game edukatif “Otonia” berbasis Scratch guna mendukung Sustainable Development Goals life on land. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(Special Issue), 13–25. https://doi.org/10.21831/jpms.v13ispecial_issue.86641
- Alliana, V., & Yahfizham, Y. (2024). Analisis penerapan dan fungsi algoritma pemrograman pada komputer. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 3(1), 207–218.

- Amanullah, A. S. R. (2022). Mengenal anak berkebutuhan khusus. *Magistra*, 25(86), 1–10.
- Amellia, L., Damri, R., & Budi, S. (2022). Meningkatkan kemampuan menunjukkan waktu melalui media modifikasi jam dinding pada anak disabilitas intelektual. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Annisa, A. (2022). Pengenalan konsep manajemen waktu melalui aktivitas matematika untuk anak usia dini. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 124–133.
- Arafat, M., Trimarsiah, Y., & Susantho, H. (2022). Rancang bangun sistem informasi pemesanan online percetakan Sriwijaya Multi Grafika berbasis website. *Intech*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.54895/intech.v3i2.1691>
- Ardiadna, R. J., & Setiawan, A. (2023). Adaptive difficulty in earthquake mitigation game using Fuzzy Mamdani. *Recursive Journal of Informatics*, 1(1), 35–46. <https://doi.org/10.15294/rji.v1i1.66543>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan storyboard aplikasi pengenalan isen-isen batik berbasis multimedia interaktif. *Insologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Ary, E., Marpaung, P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal*, 4(2), 4484–4488.
- Azzahra, Y., & Jaya, C. A. (2025). Analisis dan perbaikan usability pada antarmuka pengguna aplikasi mobile PDAM Surya Sembada Kota Surabaya dengan menggunakan metode usability testing. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 2188–2195.
- Costa Pinaria, G., Rindengan, Y. D., & Najoran, X. B. N. (2022). Aplikasi e-commerce jual beli bahan pangan untuk Kota Manado berbasis web. *Jurnal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- Damanik, S. R., & Nopriadi. (2021). Game edukasi pola hidup sehat berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 5(6), 36–42.

- Dariyah, T., Fernanda, I., Sofiana, F., & Nursantoso, A. (2026). Karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 579–583.
- Davies, D. K., Stock, S. E., & Wehmeyer, M. L. (2002). Enhancing independent time-management skills of individuals with mental retardation using a palmtop personal computer. *Mental Retardation*, 40(5), 358–365. [https://doi.org/10.1352/0047-6765\(2002\)040<0358>2.0.CO;2](https://doi.org/10.1352/0047-6765(2002)040<0358>2.0.CO;2)
- Di Giacomo, E., Didimo, W., Liotta, G., Montecchiani, F., & Tappini, A. (2020). Storyline visualizations with ubiquitous actors. *Lecture Notes in Computer Science*, 12590, 324–332. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68766-3_25
- Falentina, A., Anggraeni, A. P., & Lesmana, E. (2024). Pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka. *Elementary Journal*, 7(1), 1–16.
- Fauziah, F., & Arrifqie, A. K. (2022). Rancang bangun game edukasi pengenalan hewan berbasis Android menggunakan Unity 3D. *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.25134/jejaring.v7i1.6744>
- Fauziah, F., & Putri, E. M. (2021). Rancang bangun game Getuk Shooter menggunakan algoritma collision detection berbasis Android. *JEJARING: Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(1), 13–18. <https://doi.org/10.25134/jejaring.v6i1.6735>
- Ghibran, M., & Khamaeni, A. (2023). Implementasi white box testing berbasis path pada aplikasi berbasis web. *Jurnal Siliwangi*, 9(1), 8–13.
- Guillomía, M. A., Falcó, J. L., Artigas, J. I., & García-Camino, M. (2019). Time orientation technologies in special education. *Sensors*, 19(11), Article 2571. <https://doi.org/10.3390/s19112571>
- Habsy, B. A., Hafizah, M., Salsabila, H., & Melati, S. (2023). Identifikasi kesulitan belajar pada anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4, 714–734.
- Hakim, E. R. (2023). *Implementasi metode Fuzzy Mamdani untuk menilai kemampuan kognitif user pada game 3D “Math Maze Adventure”* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

- Hasminur, Zulhaini, Hadi, A. R., & Sinaga, M. (2022). The storyboards in making short film as an implementation of learning anecdote texts. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 52–63.
- Hawari Nasution, M. A. A., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan media pembelajaran berupa aplikasi augmented reality berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Ignasia, F. (2025). Pengaruh pembelajaran adaptif berbasis game dengan personalisasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks keragaman karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13, 273–282.
- Islamiyati, I. N., Krisdiawan, R. A., & Wahyuddin, A. (2025). Implementation of the Sugeno Fuzzy Algorithm for a dynamic scoring system in an educational game on fraction and decimal operations. *SISINFO: Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 7(2), 240–255. <https://doi.org/10.37278/sisinfo.v7i2.1302>
- Iwan Ady Prabowo, Hendro, Wijayanto, M. K., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Pemrograman mobile berbasis Android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Stenros, J. (2022). *Game (definition)*. Tampere University. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/222396>
- Krisdiawan, R. A., Permana, A., Darmawan, E., Nugraha, F., & Kriswandiyanto, A. (2021). Implementation of Dijkstra's algorithm for non-player characters in the game Dark Lumber. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012006>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran game based learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Majid, A. F., & Kawuryana, S. P. (2024). Articulate Storyline 3 interactive media to increase learning interest and activeness of fifth grade elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 740–751. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61517>

- Marnewick, C., Romero-Torres, A., & Delisle, J. (2024). Rich pictures as a research method in project management: A way to engage practitioners. *Project Leadership and Society*, 5. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2024.100127>
- Maulida, M., Zahro, F., Hakim, R., & Akbar, M. S. (2025). Pengujian black box testing pada sistem website pemesanan online toko ayam krispy. *Jurnal Media Akademik*, 3(5).
- Moch Atthariq Husein, M. S., & Yunianto, I. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer grafis menggunakan aplikasi game edukatif untuk anak berkebutuhan khusus kelas 2 di SLB Negeri Semarang tahun ajaran 2025–2026. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Roby, M. (2023). Rancangan aplikasi deteksi penyakit diabetes melitus berbasis mobile menggunakan metode agile. *Jurnal SANTI: Sistem Informasi dan Teknik Informasi*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.58794/santi.v3i1.215>
- Mukhlis, I. R., Khairunnisa, Nurhadi, Jatmiko, A. R., Legito, Saputra, E. A., Syafa'a, F., Surianto, D. F., Komalasari, R., Sulistyowati, Lorosae, T. A., & Zain, N. N. L. E. (2023). *Buku ajar logika dan algoritma*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk perancangan sistem informasi manajemen penelitian dan pengabdian masyarakat (SIMLITABMAS). *Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256.
- Nilawati, Riswan, Yewiwati, D., & Rafindo. (2022). Game edukasi pengenalan huruf dan angka usia dini. *Jurnal Akademika*, 14(2), 95–100. <https://doi.org/10.53564/akademika.v14i2.867>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan game edukasi tata surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Nur Wahyuni, & Safitri, N. (2025). Pengaruh penggunaan media papan waktu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi waktu kelas I SD Negeri 104202 Bandar Setia. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 65–77. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1320>

- Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025). Meningkatkan kemampuan menunjukkan waktu melalui media modifikasi jam dinding pada anak disabilitas intelektual. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 723–731.
- Oktaviana, R., & Ismanto, D. (2023). Jam DIY untuk pengenalan waktu pada anak. *Community Development Journal*, 4(4), 8194–8198.
- Setiawan, P. R., Ramadhan, R. A., & Labellapansa, A. (2022). Pelatihan pemrograman Flutter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2022.10699>
- Perwitasari, I. D., Hendrawan, J., Panggabean, F. Y., & Raihansyah, M. (2024). Model UML aplikasi augmented reality pengenalan Desa Pertumbuhan. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 1887–1896. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14301>
- Polgan, J. M., Widia, V., Kornelis, A., Pekuwali, A. A., & Sitaniapessy, D. A. (2025). Pengembangan game edukasi pengenalan kosakata bagi siswa penyandang tunarungu di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Kanatang. *Jurnal Minfo Polgan*, 13, 2387–2403.
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (2023). Pengujian black box dan white box sistem informasi parkir berbasis web. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Purnomo, S., & Noprison, H. (2024). Pemodelan aplikasi kasir untuk bisnis fotografi berbasis website menggunakan rich picture, PIECES dan UML. *JSAl: Journal Scientific and Applied Informatics*, 7(3), 636–639. <https://doi.org/10.36085/jsai.v7i3.7413>
- Rakasiwi, C. W., & Muhtadi, A. (2021). Developing educational games for mathematics learning to improve learning motivation and outcomes. *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 49–57. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.18356>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2024). Pengembangan aplikasi game edukasi 3D “Finding Geometry” berbasis Unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 21–26. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i2.3076>

- Ramdany, S. (2024). Penerapan UML class diagram dalam perancangan sistem informasi perpustakaan berbasis web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30–41. <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Riskawati, Zakaria, Munandar, M. H., & Budianto, B. (2021). Perancangan sistem pengenalan rambu-rambu lalu lintas pada MTs Islamiyah menggunakan Adobe Flash Professional CS6. *Elementary Journal*, 1, 18–27.
- Rizal Khirul Mochammad, Abdullah, B. K., Fina, D., & Fajarsari, D. G. (2023). Pengukuran usability dengan USE Questionnaire pada web e-learning sekolah ekspor. *INOTEK*, 7. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/>
- Rizqullah, M. (2016). *Pengaruh media model jam aktivitas terhadap kemampuan pengukuran waktu pada anak tunarungu kelas III di SLB B Wiyata Dharma I Tempel* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Sari, D., Damara, D. A., & Nugraha, P. A. (2024). Pengembangan game 2D CoinQuest menggunakan Unity. *Seminastika*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.47002/seminastika.v5i1.768>
- Selviana Anggreani, & Yahfizham, Y. (2024). Pengantar dan pengenalan konsep dasar algoritma pemrograman. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 282–294. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599>
- Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2016). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Informatika.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A. S. (2018). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek* (Ed. revisi). Informatika.
- Siambaton, M. Z., Syifa, Q., & Syahwin, S. (2022). Penerapan algoritma fuzzy logic Mamdani pada sistem pelurusan shaf cerdas berbasis Arduino Uno R3. *REMIK*, 6(3), 380–388. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i3.11504>
- Sri Widya Harahap, Anisa, A., Pane, S. N., & Purba, M. A. R. (2023). Database management system PT Sierad Produce Tbk di Medan. *Jurnal Ilmiah Sains Teknologi dan Informasi*, 1(3), 20–26. <https://doi.org/10.59024/jiti.v1i3.281>

- Solanki, R. K., Laxmi, V., & Singh, M. (2021). Evolution of Android's permission-based security model and challenges. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 1–17.
- Sulistyanto, H., Sumardjoko, B., & Haq, M. I. (2023). Impact of adaptive educational game applications on improving student learning: Efforts to introduce Nusantara culture in Indonesia. *International Journal on Learning and Education*, 5(3), 249–261. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v5i3.23004>
- Syam, N., Sulasminah, D., & Usman, U. (2023). *Kemampuan mengenal konsep waktu menggunakan media mock-up pada murid Down syndrome*. Universitas Negeri Makassar.
- Tarsini, I., & Anggraeni, R. (2024). Explore flowchart and pseudocode concepts in algorithms and programming. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 3(5). <https://doi.org/10.55324/ijoms.v3i5.807>
- Taufiqurrahman, & Al Irsyadi, Y. (2023). *Game edukasi pengenalan dan perhitungan angka dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan untuk murid sekolah dasar penyandang tunagrahita di SLB Negeri Sukoharjo* [Skripsi].
- Unaenah, E., Rafidah, A. R., Tsabitah, J. F., & Septia, N. (2023). Pembelajaran matematika tentang pengukuran waktu, panjang dan berat di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 784–808.
- Uttarwar, P. S., Tidke, R. P., Dandwate, D. S., & Tupe, U. J. (2021). A literature review on Android: A mobile operating system. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)*, 8(1), 1–6. <https://www.irjet.net>
- Visi Al Pisma, A. W., & Setia Rini, N. A. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan media cetak: Storyboard. *Cendekia*, 1(4), 1–6.
- Walhidayah, I., Pradnyana, I. M. A., & Raditya Putra, I. G. L. A. (2022). Evaluasi usability aplikasi Rudaya menggunakan metode usability testing dan USE Questionnaire. *Techno.Com*, 21(3), 667–679. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6392>

- Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan sistem penerimaan anggota baru dengan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 1514–1521. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED: Journal of Information Technology and Vocational Education*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis Android pada materi bangun ruang kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Yusril, A., & Rachmani, N. (2025). Kajian teori: Kemampuan penalaran matematis peserta didik ditinjau dari kecemasan matematika pada pembelajaran preprospec berbantuan liveworksheet. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 13–19.